

解説書

パロウォーズ

PARO WARS™

おことわり

コナミでは、お客様により安全で楽しい商品をお届けするために、
常に品質改良を行っております。そのためお買い上げの時期によって、
同一商品にも多少の違いが生じる場合がありますので、ご了承ください。

For Japan Only | プレイヤー 1~4人 | メモリーカード 2ブロック | マルチタップ対応 1~4人

VX038-J1(SLPM 86016)

このたびはコナミの「パロウォーズ」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの解説書をお読みいただきますと、より一層楽しく遊べます。正しい使用法でご愛用下さい。
なお、この解説書は再発行いたしませんので大切に保管して下さい。

もくじ

現代戦を制し、
パロワールド統一を果たすのは誰だ！

“パロウォーズ”は現代兵器をベースとした兵器を駆使し、最大4か国が参戦するマップ上で戦闘を繰り広げるウォーシミュレーションゲームなのだ！プレイヤーは指揮官のレベルアップ、都市や空港等の拠点の占領、兵器の属性、戦闘場所の地形による攻防の効果などの戦略をよぉ〜く考えて敵国に戦いを挑みマップをクリアしていくのだ。天才的な頭脳と数々のウルトラウェポンを駆使して、この激烈パロワールド現代戦略戦を勝ちぬこう!!
ゲーム中は、謎の行商猫ジョンニャン次郎がいろんなアドバイスをしてくれるので戦略にまよったら、ジョンニャン次郎に聞いてみるのもひとつの手だ。

シナリオモードでは、後に第3次パロワールド大戦と呼ばれるこの戦火の中を一戦一戦、戦うことにより徐々に平和をとりもどしていくことになる。そして最終バトルでは第3次パロワールド大戦勃発の謎が解き明かされることになるぞ！

BALANCE OF POWER



激動のパロワールド!!

第2次パロワールド大戦終戦から50余年が過ぎ、世界は西側勢力「ペンタ連合」、東側勢力「コイツ&アイツ機構」、第3帝国勢力「アラジオ連合」による天下3分の均衡の上に成り立っていた。しかし世界をまたにかける謎の行商猫兼、ニャンTVアナウンサーのジョンニャン次郎の活動によってこの微妙なバランスが崩れはじめた!!

ワールドマップ

プリンス王国

ペン太郎王国と姉妹国関係にある「プリンス王国」は金、銀などの鉱物資源が豊富な国だ。各国注目のまなざし。

ガブリン自治区

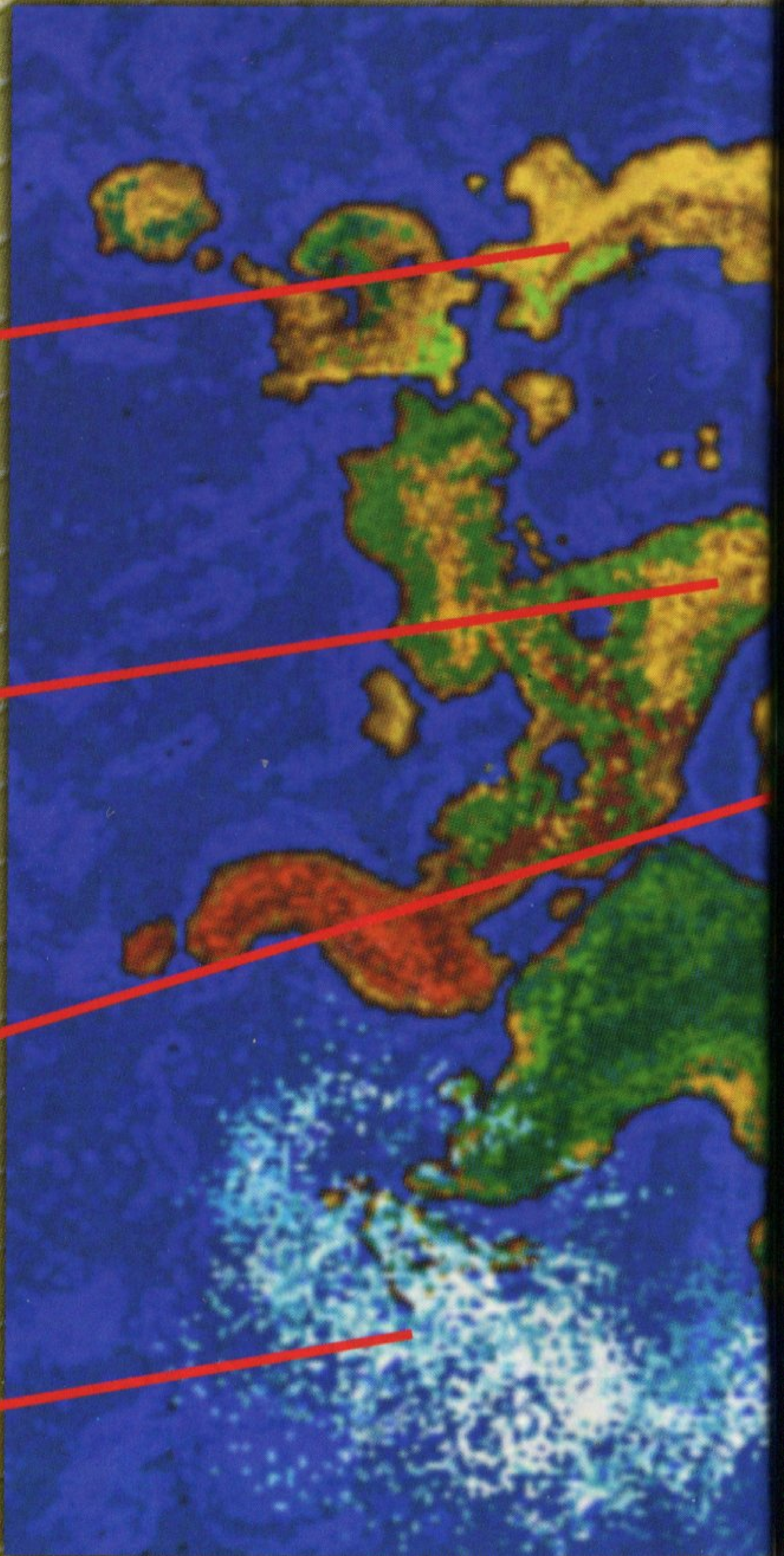
パロワールドの全石油供給量の80%がここでまかなわれている。

ジョンニャン次郎領

ワールドワイドな商売を繰り広げるジョンニャン次郎所有の領土。最近はテレビショッピングで儲かっている。

リップチェイサー島

パロワールド規模のイベントがよく開催されるリゾート地





ブリンブリンH島

ラブリー連邦共和国とバウバウ国の領海水域近くに位置し両国の領海侵犯問題でいざこざが絶えない。

2月7日島

ポチ犬条約により、バウバウ国の領土「2月7日島」をこいつ＆あいつ共和国連邦が軍事介入してから50年。2月7日島の主権を巡って一触即発の状態だ。

琉犬地方

こいつ＆あいつ国、パンダ国との国境に隣接するバウバウ国の危険地帯。

獣南省来来県

難攻不落、パンダ軍自慢のファンファン要塞で有名。

フランシス＝ペドロ島

この島の地下に埋っている豊富な原油鉱脈を巡って各国の欲望が渦巻く。

操作方法

コントローラの使い方

L 2ボタン、R 2ボタン
未行動部隊へカーソル移動

L 1ボタン
マップの左回転

R 1ボタン
マップの右回転



○ボタン
コマンドの決定

×ボタン
コマンドのキャンセル、地形効果の表示

方向キー
カーソル移動 、□ボタンを押しながら使用した場合は画面スクロール

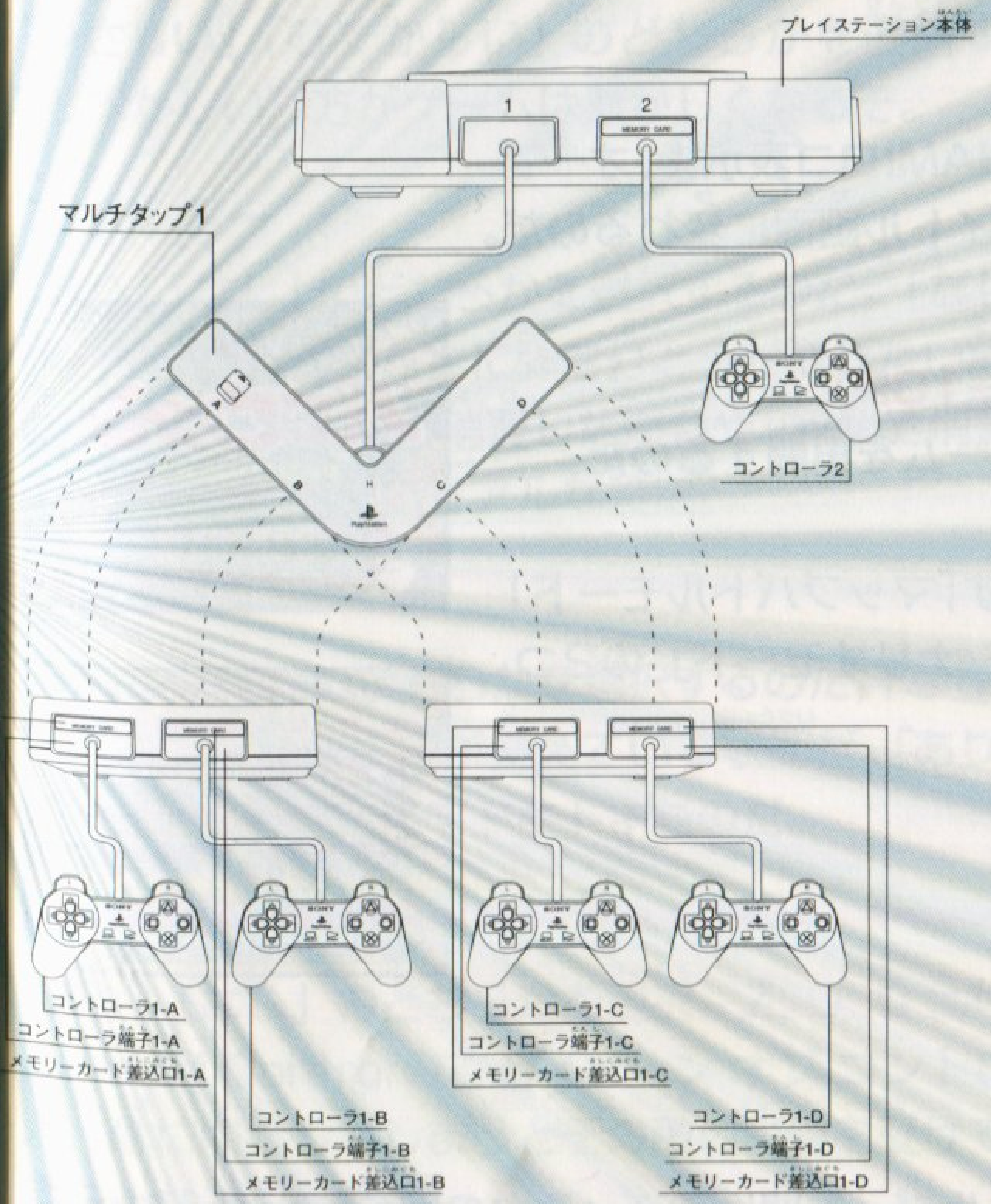
SELECT
方位磁石表示の表示位置変更

START
セリフのキャンセル、CPUのポーズ

リセット：R1ボタン+L1ボタン+START+SELECTを同時に1秒以上押す

マルチタップの使い方

このゲームは4人までの対戦プレイが楽しめます。



●1個、もしくは2個のコントローラを使う場合

1個、もしくは2個のコントローラを3～4人で順番に使います。

●マルチタップを使う場合

それぞれが別々のコントローラを使用したい場合には別売のコントローラやマルチタップが必要です。1個のマルチタップで4個のコントローラが接続できます。

●用意するもの

2人　　：コントローラを2個
3人～4人：コントローラを人数分とマルチタップ

※マルチタップ使用時のご注意

マルチタップにコントローラを接続する場合、必ずマルチタップ側のコントローラ端子Aに専用コントローラを接続してから、残りのコントローラをB、C、Dの各端子につないで下さい。本体付属のコントローラまたは、(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント指定のコントローラ以外の接続はお勧めできませんのでご注意願います。

ゲームのはじめかた

はじめにメモリーカードを本体の「メモリーカード差込口」に差し込もう。
注意：メモリーカードがなくてもゲームはできますがセーブができませんのでご注意ください。
(→26Pメモリーカード参照)

ディスクを本体にセットして電源を入れよう。KONAMIロゴ表示後、オープニングデモが流れるぞ。スタートボタンを押すとタイトル画面に変わるのだ。



NEWゲーム……… 新しくゲームをはじめる(→10P)
CONTINUE………セーブデータの続きからゲームを再開するのだ。

ゲームモードを、選択したマップのクリアを目指す「マップバトルモード」か、シナリオに沿ってパロワールド統一を目指す「シナリオモード」 の2つから選択するのだ。



ゲームを終わるときの注意
プレイをやめるときは、電源を切る前にディスクホルダーを開けてディスクの回転が止まってからディスクを取り出して電源を切るのが正しいやり方です。先に電源を切ると回転が止まりませんのでディスクを取り出すときに傷を付けてしまう恐れがあります。

NEWゲーム

NEWゲームを選んだ場合はまずゲーム中の設定を決めよう。



レベル

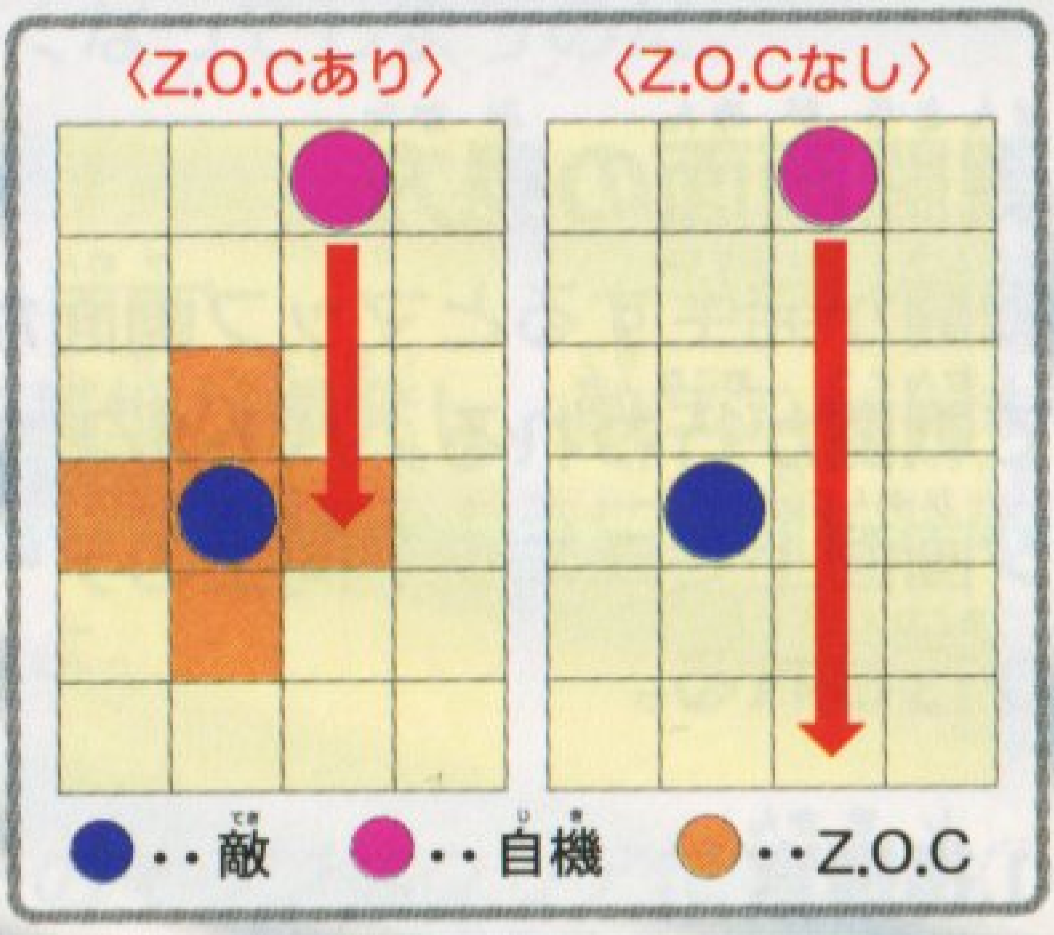
「やさしい」「むずかしい」のどちらかを選択するのだ。もちろん“むずかしい”方がゲームは難かしくなるぞ。

エネルギー

「あり」「なし」のどちらかを選択するのだ。「なし」の場合はいくら移動しようが、どんなに弾を打とうがやりたい放題の大判振る舞い。「あり」だと移動して消費した燃料や、攻撃で消費した弾の補給を行わなければならないリアルな設定。

視界

「あり」「なし」のどちらかを選択するのだ。「なし」の場合、基本的には敵ユニットすべてが見えている状態だ。「あり」では、索敵範囲内の敵しか見えないのでドキドキものだ。



Z. O. C

「あり」「なし」のどちらかを選択。Z. O. C（ゾック）っていうのはZone Of Controlのこと（ゾーン オブ コントロール）で、移動の時、敵に隣接してしまうとその敵の影響を受けてそれ以上は移動できなくなることだ。

モードを選択して、いよいよ「PARO WARS」のはじまりだ！ 『マップバトルモード』→19P
『シナリオモード』→22P

画面の見方

画面構成は、基本的に「マップ画面」と「戦闘画面」の2つに分かれるぞ。

マップ画面の見方

ユニットの生産、移動、モードの変更など、主に基本操作等を行うときに表示される画面。

①方位表示／SELECTボタンによる表示位置変更可能。ボタンを押すごとに左上表示→右上表示→表示しないのように表示状態が変更されるのだ。
②ニャンTV表示
③情報表示エリア



戦闘画面の見方

戦闘が発生するとマップ画面からバトルアニメに切り替わって戦闘が行われる。バトルアニメがOFFの状態の場合、メイン画面上でユニット同士のデータが表示された簡易的な戦闘が行われる。

①指揮官
②メッセージ表示



勝利条件

①敵の基地を占領

敵国の基地を占領すればその国のユニットはすべて消えうせてしまい、もう2度と攻撃してくることはないのだ。

重要!…占領について

ゲームを進めていくにはマップ上の建物を『占領』することがとても大切だ。占領を行えるユニットの種類は、空中機動歩兵、歩兵戦車、機械化歩兵、ジープの4種類だ。これらのユニットが建物の上に乗っている状態で自軍のターンになったとき、その建物が自軍のものになるかどうか判定が行われるんだ。

占領できるユニットが建物上にいた場合、その建物を自軍のものにできるかどうかはユニットの編成数によって決められる。編成数が最大の8機の場合は100%占領OK（敵の基地以外）だが4機の場合は50%と、編成数が少ないとそれだけ占領できる可能性が低くなってしまうのだ。

②極上ロボットを倒す！

敵国の一番えらいお方が乗っている極上ロボットを倒せば、敵国の基地が爆発し、敵ユニットは消滅してしまう。しかし極上ロボットは半端な強さではないので、心してかかるように。倒した敵が占領していた建物は倒した国の同盟国のものか中立となってしまうよ。

参戦しているすべての敵国にたいして①または②のことを果たせばそのマップはクリアだ!!

ゲームのすすめかた

ゲームはプレイヤーとコンピュータ、またはプレーヤーどうしが交互にユニットを動かすことで進んでいくのだ。

これが、ひとつのマップの攻略方法だ!!

1.ユニットの出撃



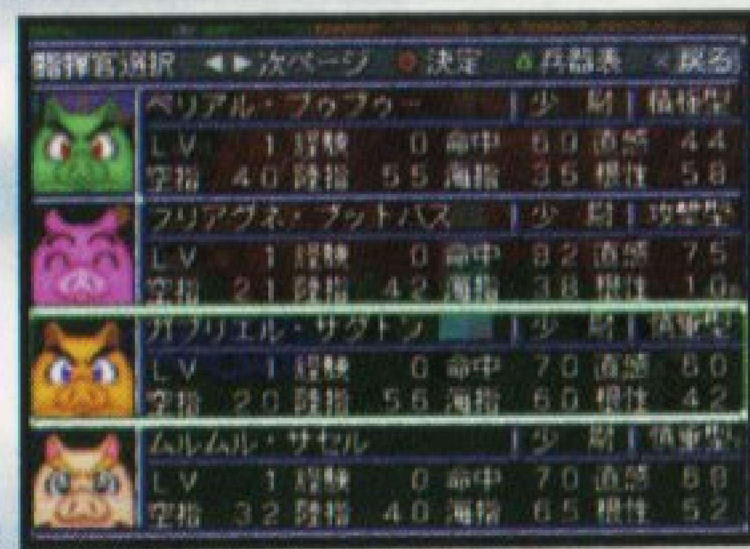
ゲームが始まり、いよいよ自分のユニットを動かす順番が回ってくると、一番最初に、ユニットを自動的に出撃させるかどうかの選択ウインドウがあらわれる。ここで「ハイ」を選ぶと、コンピュータが自動的に、保有している兵器と指揮官を選んで、マップ上に自軍のユニットを出撃させてくれる。「イイエ」を選んだ場合は自動出撃は行われないので、マップ上にはまだ自分の軍隊は1ユニットも出撃していないことになる。ゲームを進めていくためには、自分で出撃コマンドを選んで、敵と戦うためのユニットをマップ上に出撃させなければならない。指揮官の能力と兵器の相性とをじっくり考えて、ユニットをマップ上に出撃させよう。2回目の自分の順番以降は、自動出撃は行われないぞ。状況に応じて自分でユニットを出撃させていくのだ。

2.ユニットを動かす

ゲームに勝利するためには敵の基地を占領するか、敵の極上ロボを破壊しなければならない。敵軍から続々と繰り出される敵部隊を突破していくために、よく考えて自分の部隊（ユニット）を動かしていこう。

兵器の強弱関係を考えて、有利な戦いに持ち込む。

兵器Aは兵器Bには強い、でも兵器Cには弱いというような“ジャンケン”のような強弱関係がある。敵との戦いには、やっつけようとしている兵器の弱みをにぎっている兵器でぶつかっていくことが1つのポイントだ。



占領で国を強くする。

強くて高級な兵器を持つ（生産する）には、お金や科学力がそれなりに必要だ。お金をたくさん得るためには都市を増やし、科学力を高めるには工場を増やすことがポイントだ。

3. 戦う

戦闘では、戦う兵器の相性を考えるのはもちろんだが、指揮官の能力、戦闘を行う場所、戦闘時のマップの状態など、いろんな要素が影響してくるぞ。

有利な場所で戦う。

戦う兵器のいる地形や高さの差によって命中率が上がったり、防御力が上がったりする場所があるので注意しよう。高い場所から低い場所へ攻撃する方が有利だぞ。



昼

マップの状態も大切。

ユニットを動かす順番が回ってくる毎に、マップ上では時間が経過していて、昼→夕→夜→朝→昼→・・・と変化するぞ。昼間は攻撃の命中率が高くなるけど、防御力は下がる。逆に夜は命中率は下がるけど、防御力が上がる。マップの最初は昼から始まるのだ。



夜

4.戦いの後

戦闘で敵の部隊（ユニット）を全滅させると、敵が「大入り袋」、「福袋」を落としていくことがある。中味はいいものが入っているので、敵に取られる前になるべく拾うようにしよう。（ユニットを“落とし物”のあるところへ移動させれば拾うことができる。）



大入り袋



福袋

5.勝ち!!

1～4を繰り返していき、マップ上の敵の基地を全て占領してしまうか、敵の極上ロボを破壊すれば勝利。そのマップはクリアとなるのだ。

6.負け!!

敵に基地を奪われるか、自国の極上ロボを倒されると敗北。特に極上ロボは受けたダメージが回復することはないので、あまり攻撃を受けないよう注意しよう。負けた場合はマップの最初から再挑戦だ！

戦略兵器の力関係

どんな最新兵器でも兵器の相性があって、相性の悪い兵器には簡単にやられてしまう。戦略時には攻撃ターゲットばかりに目を奪われずに、敵ターン時に近くにいる相性の悪い敵からの反撃にも注意しよう。

	極上	戦車	自走	対空	戦艦	駆逐	潜水	飛行	ヘリ
極上ロボット		◎	◎	◎	◎	◎		◎	◎
戦車系	×		△	◎	△	△		×	×
自走ロケット車両	×	△		◎	△	△		×	×
対空ミサイル系	×	×	×					○	○
戦艦	×	△	△	○		◎	×	△	○
駆逐艦	×				×		◎	△	○
潜水艦	×				◎	×			
飛行機系	×	○	○	△	○	○			◎
ヘリコプター系	×	○	○	×	△	△		×	

WARS

《直接攻撃と間接攻撃》

直接攻撃：敵ユニットに隣接した状態で攻撃すること。同じ高度のユニット同士の戦いではまず反撃を受ける。

間接攻撃：敵ユニットから離れた状態で攻撃すること。敵が自分に対して間接攻撃可能でない限り反撃を受けない一方的な攻撃ができる。

極上

極上ロボット・・・・すべての兵器の頂点に立つ究極最終兵器

陸

戦車系・・・・・・・・陸上直接攻撃では最強。空中兵器への攻撃はほとんどない。（間接攻撃はできない。）

自走ロケット車両・・直接攻撃にはめちゃくちゃ弱い。

対空ミサイル系・・・直接攻撃にはめちゃくちゃ弱く、陸上兵器への攻撃力もほとんどない。

海

戦艦・・・・・・・・・大型で丈夫な艦船。対艦船能力にすぐれている。

駆逐艦・・・・・・・主に対潜能力を重視した艦船。

潜水艦・・・・・・・水中に潜んで艦船に強力な攻撃をしかける。駆逐艦からの攻撃には弱い。

空

飛行機系・・・・・・陸上兵器への間接攻撃はできない。隣接しても直接攻撃ができれば対空ミサイルも恐くない。

ヘリコプター系・・・陸上兵器への攻撃が得意。

マップバトルモード

PARO

このモードは好きなマップを選択して、そこを戦場にそのマップのみでの戦闘を楽しむというモードだ。プレイヤー同士の対戦プレイ（2～4人、マップによって対戦可能人数は違ってるよ）もできる！もちろんこのモードでも自分以外の敵国をコンピュータにまかせて1人でお気楽にプレイすることもOKだ。

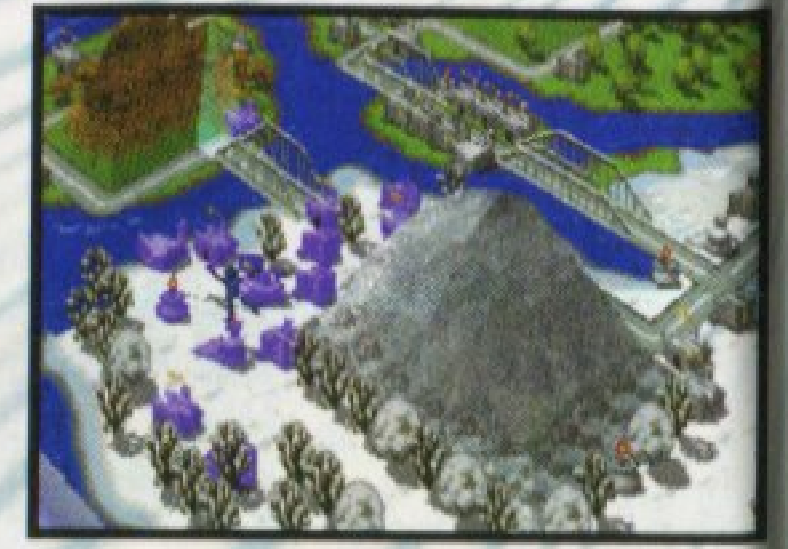
マップバトルモードを選んだからにはバトルするマップを選ばなくっちゃ始まらない。用意された10のマップから戦場となるマップを選択しよう。

マップ1：フランシスペドロ島に眠れ　－入門編－



海上に浮かぶ島を舞台にした2か国参戦の基本的なマップ。陸、海、空バランスのとれた戦いが基本。

マップ2：2月7日に吠えろ　－入門編－



雪原や山が散在する大小4つの島で構成された2月7日島での戦い。2か国参戦のマップ。機動力に優れた航空ユニットと海上戦がポイントかな？

マップ3：北方の金塊もっらったり～や～　－入門編－



大陸北西部、半島状のプリンス王国が舞台。陸上戦が主体の2か国参戦マップ。

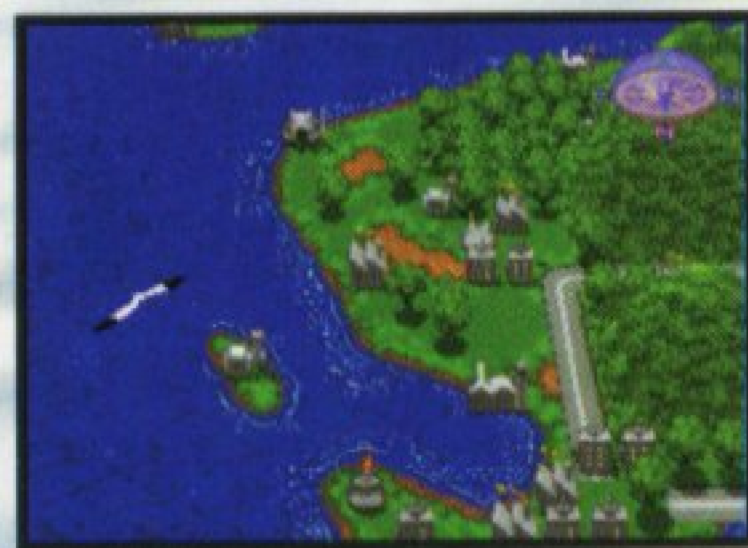
マップ4：巨大帝国がぶり寄り　－入門編－

ミカエル帝国西南部の渓谷が戦場。陸上戦主体の2か国参戦マップ。



マップ5：最低大戦争　-中級編-

ブリンブリンH島沖で繰り広げられる海上戦主体の3か国参戦マップ。



マップ6：ファンファン要塞だけはぶっとばせ!?－中級編－

山岳地帯で繰り広げられる壮絶バトル。陸上、航空戦が主体の3か国参戦マップ。



マップ7：親しき仲でも戦争だ！　－中級編－

リップチェイサー島での、陸海空三つ巴の戦い。3か国参戦マップ。



マップ8：タコの栄光　－上級編－

大小の島が点在する琉犬地方での戦い。陸海空の戦力バランスに悩む。4か国参戦マップ。

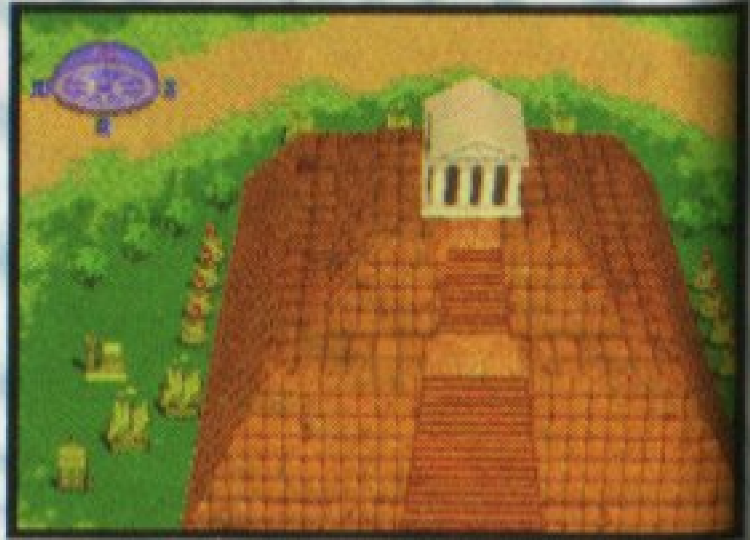


マップ9：ビック・ザ・電撃作戦　－上級編－



広い大陸と海からなるマップ。大陸には砂漠地帯が広がり、陸上兵器にとってはやっかいだ。4か国参戦マップ。

マップ10：伝説のラストバトル－上級編－



全マップ中最大規模のマップ。いろんな戦略要素が楽しめる4か国参戦マップ。



選択したマップにはあらかじめ対戦国など初期設定がきめられています。
これらの設定は変えることができます。
設定の変更を行うには変更したい項目にカーソルを合わせて△ボタンを押してください。

国名……………参戦する国の名前。マップごとにあらかじめ参戦する国が決められているが自由に変更が可能。変更中に□ボタンを押せば選んだ国の情報が表示される。

色………………マップ上の各国のユニットや建物はここで設定した色で表示される。設定できる色は8色の中から選べる。

同盟……………3か国以上が参戦するマップは他の国と同盟関係を結んで協同で敵国と戦うことができる。

プレイヤー………コンピュータにおまかせか、キミ自身が采配を振るうか。

コントローラ……使用コントローラを変更したい国のコントローラ表示にカーソルを合わせて、使いたいコントローラの決定ボタンを押そう。

WARS

シナリオモード

このモードでは選択した自分の国に設定された戦略ルートにしたがってマップを攻略し、パロワールドに再び平和を取り戻すという、血のにじむような努力を要する熱血のモードだ。このモードで敵国を操作するのはコンピュータ。R3000CPUとの静かで熱いバトルの中で自分の戦略のすばらしさに酔いしれよう。
1つの戦場をクリアして次の戦場に進む時は、国の資金や保有兵器の状態はクリアに要したターン数に応じた量が持ち越され、次の戦いで使用することができるぞ。選ぶキャラクターによって、マップ攻略のルートに変化があるぞ。



このモードを選択したら次に、シナリオの主人公となるべきキャラクターの選択だ。キャラクター選択画面で、使いたいキャラクターを選択して決定ボタンを押そう。その国の詳細データが表示されるので、OKならば◎ボタンを押そう。データを見て気が変わったら⊗ボタンを押せば、またキャラクター選択画面に戻るぞ。

キャラクターを選択したらシナリオデモが始まるよ。

コマンドについて

「PARO WARS」で使うコマンドは大きく分けて『全体コマンド』と『ユニットコマンド』の、2種類だ。

■全体コマンド(P.25より解説)

ゲーム全体の流れを指示、確認、システム変更等を行うコマンドだ。敵の行動中にも1部のコマンドは実行可能だぞ。ユニットにカーソルが合っていない状態で決定ボタンを押すと全体コマンドウインドウが開くぞ。

出　　撃：部隊の出撃
生　　産：兵器の生産指定
部 隊 表：部隊表の表示
国 情 報：国情報の表示
メモリーカード：ゲームのセーブ・ロードをする
全体マップ：全体的なマップを見る
サ イ ズ：マップサイズの変更
機　　能：各種設定
ニャンTV　：ニャンＴＶをつける・消す
行動終わり：自国の行動を終わる



■ユニットコマンド(P28より解説)

ユニットを操作するためのコマンドだ。操作したいユニットにカーソルを合わせて決定ボタンを押すと、ユニットコマンドウインドウが開くぞ。(選んだユニットが行えるコマンドのみ表示)

移　　動：ユニット移動時に使用
攻　　撃：敵を攻撃するときに使用
作　　戦：移動目標、行動パターンの設定
補給(補充)：燃料、弾薬補給 、ユニットの補充
合　　流：他の部隊との合流指定
機　　能：ユニット単位のシステム設定
スペシャル：特殊コマンドの使用
情　　報：ユニット情報表示
発　　進：搭乗状態から外に発進
交　　換：アイテムの交換
お　　店：ネコの街で買い物する時に使用



『全体コマンド』

【生産】



兵器の生産を行う。生産したいユニットにカーソルを合わせて決定ボタンを押すことにより生産数を指定するためのウインドウが開くので、兵器生産数を入力する。生産指定は生産可能なユニットすべてを選択することも可能だが現在自分の国が保有する科学力を生産指定されているユニットに振り分けるため、生産指定が多い分、ユニットが出来上がるまでに時間がかかる。逆に生産指定しているユニットが少なければ、より早く生産が完了するぞ。

【出撃】



ゲーム中に生産されたユニットの配置を行う。配置できる場所は、基地から10マス以内の自国の建物上、または極上ロボに隣接するマス上だ。出撃時には必ず兵器ユニットを指揮する指揮官が必要だ。指揮官の地位によって指揮できる部隊の数が異なるぞ。一度出撃して、やられて逃げ帰ってきた指揮官の再出撃も可能。1人の指揮官は最大2部隊をもつことができるぞ。

【部隊表】



自分が所有するユニットのデータを見る。部隊を選んで決定ボタンを押すとその部隊にカーソルが移動する。(ただし自分の行動順のときのみ)
△ボタンを押すと情報が表示されるぞ。

WARS



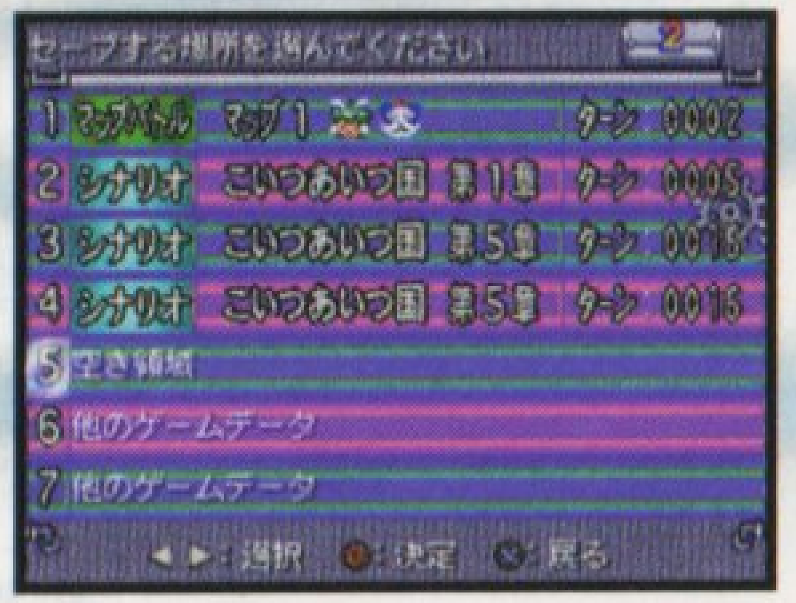
【国情報】 各国の資金、科学力、保有する建物の数を表示する。

【メモリーカード】 ゲームデータのセーブ・ロードを行う。



●セーブ

メモリーカードが差さっているメモリーカード差込口を選択する。



セーブする場所を選択する。

※メモリーカードがいっぱいの場合、他のゲームのセーブデータを消去できるぞ。



●ロード

メモリーカードが差さっているメモリーカード差込口を選択する。

ロードするデータを選択する。



【全体マップ】 全体的なマップを表示する。

【サイズ】 全体マップサイズを、大きめか小さめ（大きめに対し面積比で約50%）か、の変更を行う。

【機能】主にエフェクト関係の設定を変更する。

BGM・・・・・BGMの「ON／OFF」を行う。
バトル音声・・・戦闘時の音声の「ON／OFF」を行う。
バトルアニメ・・戦闘画面でのアニメーションの「ON／OFF」を行う。
ニャンＴＶ・・・ニャンＴＶのアドバイスの「ON／OFF」を行う。
スクエア・・・・スクエア表示の切りかえを行う。
カーソル音・・・マップのカーソル移動音の「ON／OFF」を行う。
窓カーソル・・・ウインドウのカーソルの位置を指定する。
《一番上》ウインドウが開くとカーソルは常に一番上の項目に合っている。
《きおく》前回ウインドウを閉じたときと同じ項目にカーソルが合っている。
反撃行動・・・・敵に攻撃されたときの行動を自分で決めるか、コンピュータにまかせるかの指定を行う。
《選ぶ》自分で反撃するかどうかの選択、反撃時の武器選択を行う。
《自動》コンピュータが自動で判断して、反撃するかどうかの選択・反撃時の武器選択を行う。
プレイヤー変更・コンピュータが担当している国を操作できるようにする。もしくはプレイヤーが担当している国をコンピュータ担当にする。
ボタン説明・・・コントローラの役割を表示する。

【ニャンTV】ニャンTVをつける。

【行動終わり】自国の行動を終了する。

『ユニットコマンド』

【移動】

選択されたユニットを移動させる。コマンド項目の移動にカーソルがある状態で決定ボタンを押すと、そのユニットの移動可能範囲が青のエリアで表示される。その範囲内で移動させたい位置にカーソルを合わせて決定ボタンを押そう。
輸送系ユニット上に他のユニットを移動させた場合、乗車可能ならば乗車することができる。また航空機は空母への搭載が可能。これらのユニットが輸送系のユニットに搭載された場合、自動的に燃料、弾薬の補充が行われる。

注意１：１つのマスを移動するたびに兵器ユニットがもつ各土地の移動に必要な『移動力』を消費する。持っている移動力が0になる範囲までが移動可能範囲。

注意２：土地に高低差がある場合、各土地の移動に必要な移動力が変化する。高い土地に移動する場合には多く移動力を消費し、低い土地に移動する場合には移動力の消費が少なくなる。

注意３：エネルギーが「あり」の場合は移動した分の燃料を消費する。空中ユニットはまったく移動をしなかった場合でも、移動力の３分の１の燃料を消費する。（ユニットが空港にいる場合は燃料消費は行われない。空中ユニットが空港以外の場所で燃料切れになった場合は墜落しマップから除外される。）

注意4：通常1つのマスには1つのユニットしか置けないが、飛行ユニットと陸上ユニット、飛行ユニットと艦船ユニットは重ねて置くことができる。また空港では飛行ユニットに限り4つまで重ねて置くことができる。



《連続コマンド実行》

ユニットの移動実行後、以下の条件で連続してユニットコマンドが実行できる。

●敵ユニットに隣接した場合

直接攻撃が可能ならば攻撃が実行できる。（間接系の攻撃はできない。）

●自国のユニットに隣接した場合

アイテムの交換が可能。

●同じ種類のユニットに隣接した場合

合流操作が可能。

●補給可能ユニットに隣接、または補給可能な土地上に移動した場合

補給動作が可能。

●ネコの街、ネコの港に移動した場合

「お店」コマンドの実行が可能。

WARS

【攻　撃】

自軍ユニットが敵ユニットと隣接した場合、もしくは敵ユニットが装備している武器の射程に入っている場合、攻撃が可能になる。



①ユニットコマンド項目の攻撃にカーソルを合わせて決定ボタンを押す。



②攻撃武器の選択画面が表示されます。そこで実際に攻撃に使用する武器の選択を行う。（使用不可能な武器は赤表示になっている。）



③使用される武器が選択されるとその武器による攻撃範囲が赤のエリアで表示され、そのエリア内の攻撃可能ユニット以外の敵は暗転表示になる。



④カーソルを攻撃目標に合わせて決定ボタンを押すと攻撃側、守備側のステータス、命中率が表示され、決定ボタンを押すと実際に戦闘が開始される。

これら一連の作業中はキャンセルボタンを押すことで１つ前の状態に戻る。

注意：自走砲、自走ロケットの間接攻撃は自分のユニットがいる場所より低い場所への攻撃では、高低差によって射程が伸びる。逆に高い場所への攻撃では射程が短かくなる。

【作　戦】

目的地の指定を行う。目的地が指定されているユニットは自軍のターン終了後、まだ未行動の場合に指定された目的地に向かって移動を行う。移動中の動向として以下のどれかを設定する。

●占領できるユニット（空中機動歩兵、歩兵戦車、機械化歩兵、ジープ）

占領しながら・・目的地に向かう途中、近くに占領可能な建物があれば、寄り道して占領しながら目的地に向かう。

占領しない・・・寄り道せず、まっすぐ目的地に向かう。

●その他のユニット

攻撃しない・・・できるだけ戦闘に巻き込まれないように目的地に向かう。

攻撃するかも・・勝てそうな敵を見つけたら攻撃するかもしれないぞ。

攻撃する・・・・攻撃できる敵を見つけたら攻撃してしまう。

作戦指令が設定されているユニットであっても、自軍ターンの間にユニットを選択すれば、作戦指定をしていないユニット同様、プレイヤーが自由に動かすことができる。

【補給】

味方ユニットが、自分の基地、工場、コンビナート、空港、港にいた場合、または補給車に隣接している場合、燃料の補給･武器の補充等を行うことができる。補給動作は以下のいずれかを選択する。

〈陸ユニット〉
燃料の補給・・・・基地、コンビナート、工場、補給車
弾の補給・・・・・基地、工場、補給車
ユニットの補充・・基地、工場

〈航空ユニット〉
燃料の補給・・・・空港、輸送機
弾の補給・・・・・空港、輸送機
ユニットの補充・・空港

〈海上ユニット〉
燃料の補給・・・・港、輸送船
弾の補給・・・・・港、輸送船
ユニットの補充・・港

補給車からの補給の場合、隣接した味方ユニットに燃料の補給、武器の弾薬補充が行える。
エネルギー設定が「なし」の場合はこのコマンドは「補充」の表示になる。「補給」では、補給した分のエネルギーが国の保有燃料から消費され、「補充」では補充した分の兵器の数が保有数から減る。（補充する兵器を持っていない場合は、補充は行われない）。

PARO

【合　流】同じユニットで、少なくなったユニット同士を合流させる。

【機　能】

機能コマンドを選択すると以下の2つのコマンドの選択ウインドウが現れる。カーソルを合わせて決定ボタンを押すことで指定のコマンドが実行される。

バトルアニメ・・戦闘時の戦闘アニメの個別設定を行う。「ON」の場合は戦闘が発生すると戦闘画面に移行して実際の戦闘が始まる。「OFF」の場合にはマップ上での戦闘となり、戦闘結果のみが表示される。

反撃行動・・・・敵から攻撃を受けた時、反撃に使用する武器を自分で選んで攻撃するか、自動的に選ばれた武器で攻撃するかを設定する。
「えらぶ」の個別設定では選ばれた武器を確認、または自分で武器を選んだ後「これでいい」にカーソルを合わせて決定ボタンを押さないと戦闘がはじまらないぞ。
「自動」ではすぐに戦闘が開始される。

注意：全体コマンドの「機能」の中にある「バトルアニメ」、「反撃行動」の設定を行うと、全ユニットの設定が変更されてしまうぞ。

WARS

【特　殊】

所有しているアイテムの使用または指揮官が持つ特殊能力の使用を行う。指揮官の地位が上がると、使える特殊能力の種類と使える回数が増えていくぞ。

鉄壁の守り――――ユニットの防御力がアップする。
少尉・・・・1回
中尉・・・・2回
大尉以上・・3回

みきった――――攻撃を100%かわす。
少佐・・・・1回
中佐・・・・2回
大佐以上・・3回

テレポーテーション――移動力に関係なく建物以外の好きな場所に移動できる。（極上ロボットはテレポーテーションできない。）
少将・・・・1回
中将・・・・2回
大将以上・・3回



【情報】ステータス情報の表示を行う。ユニットコマンドの情報にカーソルを合わせて決定ボタンを押すとまずユニット情報１のウインドウが表示される。ユニット情報１には指揮官の情報と兵器情報の一部が表示される。続けて押すとユニット情報２のウインドウが表示される。ユニット情報２にはおもに兵器情報の詳細が表示される。さらに続けて方向キーを右に押すと兵器の解説、さらに右に押すとアイテム一覧のウインドウが表示される。アイテム一覧には保有アイテムに関する情報が表示される。アイテムを所有していない場合はなにも表示されない。



ユニット情報1

①名　　　前：指揮官の名前
②地　　　位：指揮官の位
③タ　イ　プ：指揮官の性格
④レ　ベ　ル：現在の指揮官のレベル
⑤経　　　験：戦闘などの行動によって得られる経験値
（100になるとレベルが1増えます。）
⑥空　　　指：飛行兵器の操縦のレベル（最高値100）
⑦陸　　　指：陸上兵器の操縦のレベル（最高値100）
⑧海　　　指：海上兵器の操縦のレベル（最高値100）
⑨命　　　中：指揮官の攻撃の的確さ（最高値100）
⑩直　　　感：回避率に影響（最高値100）
⑪根　　　性：ピンチになったときの命中、回避、防御に影響
（最高値100）※クリティカルヒット率にも影響する。
⑫機　　　数：現在何機でユニットが構成されているか
⑬移　動　力：ユニットの持つ移動力
⑭防　　　御：陸・海・空からの攻撃に対する防御力
⑮燃　　　料：燃料の量
⑯目　　　標：目標指定の有無



ユニット情報2

①名　　　前：兵器の名前
②防　　　御：陸海空からの攻撃に対する防御力
③発　　　見：ゲーム設定が「視界あり」の場合敵に発見される範囲を示す。例えば[空6]なら飛行系ユニットの6マス以内に入ると敵に発見されてしまう。
④お　　　金：生産に必要なお金
⑤科　学　力：生産に必要な科学力
⑥移　　　動：各地形に移動するのに必要な移動力
⑦武　器　表：対空、対陸、対海、対潜、対極上ロボットに対する攻撃力、射程、残弾



ユニット情報3

①名　　　前：兵器の名前及び種類
②攻　／　守：強さを5段階で評価
③兵 器 説 明：兵器の説明及びワンポイントアドバイス



アイテム一覧

①名　　　前：アイテムの名前
②説　　　明：アイテムの説明

WARS

【発　進】輸送系ユニットの搭乗状態から外に出る。

【交　換】ユニット同士でアイテムの交換する。

【お　店】ネコの町で買い物をする。





建物

戦闘マップ上にはいろいろな建物があるぞ。建物のあるところにユニットを配置するとユニットの補給や補充、買い物などができるよ。


基　地：各国に1つづつ存在する。基地が他の国に占領された国はその戦闘に負けたことになり、その国のユニットは消滅する。（プレイヤーの基地が占領されるとゲームオーバーになる。）基地では資金と科学力が得られる。また、陸上ユニットの補給と補充ができる。

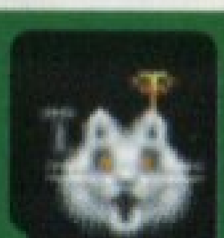

都　市：資金が得られる。

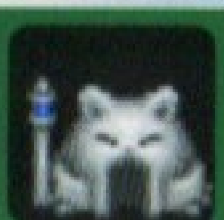

工　場：科学力が得られる。陸上ユニットの補給と補充ができる。


コンビナート：燃料と科学力が得られる。燃料の補給ができる。


空　港：飛行ユニットの補給と補充ができる。飛行ユニットはここでは4ユニットまで同時に置くことができる。


港：艦船ユニットの補給と補充ができる。


ネコの町：ネコ製の陸上武器や特殊アイテムの買い物ができる。占領はできない。


ネコの港：ネコ製艦船ユニット、特殊アイテムの買い物ができる。占領はできない。

地形効果

戦闘中、ユニットが立っている地形によって攻撃・防御に影響がある場合があります。下の表を参考にしてユニットの配置を考えよう。

地形	攻撃効果(%)	防御効果(%)
基地	50	50
都市	20	30
工場	15	20
空港	20	0
港	10	5
コンビナート	10	10
ネコの町	25	25
ネコの港	10	5
道路	10	−20
橋	10	−20

地形	攻撃効果(%)	防御効果(%)
草地	0	0
森林	−10	25
砂地	−15	−15
土面	5	−10
雪原	−15	−15
氷原	−20	−20
山	20	15
海	0	0
海岸	−5	0
岩場	−10	−20

※山の場合、さらにその山が森林の山なのか岩山なのか、などによって効果が変化する。

アイテム

各戦闘マップ上にはごくまれに特殊なアイテムが落ちていることがあるぞ。これは戦闘中、つよ〜い味方になってくれる。一部の特殊アイテムはネコの町でも売ってるよ。

- 装　装　　備：所有しているだけで効果があり。なくなることはない。
- 消攻　消費攻撃：攻撃系のアイテムで使用すればなくなる。
- 消能　消費能力：能力アップ、ダウン系のアイテムで使うとなくなる。
- 消装　消費装備：アイテムの効果が使われるとなくなってしまう。
- 非　非 売 品：ネコの町では売っていないアイテム。

アイテム名	効果	仕様
地雷	マップ上に配置できる。配置後見えなくなる。	消攻
ワイドバズーカ	幅3、射程6の範囲の部隊を一気に攻撃。	消攻 非
ターボエンジン	移動力が2上がる。陸上兵器専用。	装
ド根性玉	攻撃コマンドが2回使える。	消能 非
レインボーショット	5～7マス先の部隊に攻撃できる。	消能 非
オーラボム	半径5マス内の敵全体の命中率、直感を3割減。	消能
ターボスクリュー	移動力が2上がる。海上兵器専用。	装
ICBM	4～7マス先を中心に半径5マス内の部隊にダメージ。	消攻 非
ファイヤーストーム	半径5マスの環状に炎が広がる。	消攻 非
トップガン	命中率、直感が100になる。	消能

ペン太郎王国



ユニットカラー：青
グレートペン九朗島出身の民族「アングローサクソンペンギン」が祖。宗教はペンリーⅦ世時代以降、国教会を主とし、新教各派がある。極上産業革命の発祥の地で、現在も王政がひかれている。

国データ

国　王：ペン太郎キング3世
首　都：究極合体都市ロン＆ドン
民　族：アングローサクソンペンギン族
軍事組織：ペンタ連合

軍事データ

軍事組織「ペンタ連合」の議長国。極上産業革命以来、地上兵器の開発において高い技術水準を固持している。「SM-1」は、ペンタ王国が誇る主力戦車で、ペンタ連合の「動く砦」と言われている。

主力武器

主力戦車：SM-1
戦 闘 機：イーグルサブロウシロウ
主力戦艦：フォレスタルキング

極上ロボット

ペンタロウX

戦力

陸軍	つよい
空軍	つよい
海軍	まあまあ

アカシヤランド共和国



ユニットカラー：オレンジ
古くはシェイシェイ王国の領土であったベリアルンルン半島を、タコのA子女帝の孫「カリウス大佐」が軍事クーデターを起こし独立。それ以来幾度かの敵の侵入から耐え、現在に至る。

国データ

総　　統：A.タコスケ Jr
首　　都：アカシヤシティー
民　　族：コリャータコスケ族
軍事組織：コイツ＆アイツ機構

軍事データ

国の大部分が海に囲まれている事から、海軍を中心とした武装体系をとっている。国営あいつ＝なんタロウ社製の戦闘空母「キレルンバ！」を３隻保有する他、多くの潜水艦を保有している。

主力武器

主力戦車：Tバック-80
戦 闘 機 ：ボンジュール ミラージュ
主力戦艦：キレルンバ！

極上ロボット

ラッキー君

戦力

陸軍	まあまあ
空軍	つよい
海軍	つよい

ミカエル帝国



ユニットカラー：グリーン
ブタシオ半島の大半を占めるミカエル族の国。国の2/3が岩山でおおわれており、産業という産業はなかったが、第2次パロワールド大戦時の石油の発見により、現在では石油大国として、世界の原油市場を握っている。

国データ

国　王：ミカエルーアブゥ4世
首　都：複合都市アブゥリャド
民　族：ワッハーブサウドーピッグミカエル族
軍事組織：アラジオ連合

軍事データ

軍事組織「アラジオ連合」の隣国への軍事介入はすさまじい。自国にこそ武器開発の高度な技術力はないものの、石油貿易による利益を元手に、西側・東側の最新兵器を購入し、武装を整えている。地上装備はピカ一。

主力武器

主力戦車：レオナルド2
戦闘機：ぷりぷりクフィル
主力戦艦：ビンビンダブル

極上ロボット

ブタシオmk2

戦力

陸軍	とってもつよい
空軍	まあまあ
海軍	よわい

ラブリー連邦合衆国



ユニットカラー：ピンク／冒険家「ジェームスにゃん四郎」により発見された巨大大陸を、元々はアングローサクソンペンギン族が開拓団を送り「ペン四郎連邦共和国」として開国。そこにナゾの女性ジプシー「究極セクシー族」がラブラブ電撃作戦をもって進入、色気を持って国を統一してしまった新国家。

国データ

大統領：あかね・ひかる
首　都：イーグルサム・オン
民　族：アングローサクソンペンギン族
／究極セクシー族
軍事組織：ペンタ連合

軍事データ

航空産業においては世界一を誇る。パグラス社の「F-15ラッキーイーグル」をはじめとする戦闘機はどれも高性能で、パイロットもよく訓練されている。各国に、セクシー海兵隊を派遣し、世界の治安を守っている。

主力武器

主力戦車：SM-1
戦闘機：F-15ラッキーイーグル
主力戦艦：I/O Wa!

極上ロボット

バニーちゃん

戦力

陸軍	つよい
空軍	とってもつよい
海軍	つよい

こいつ&あいつ共和国連邦



ユニットカラー：紫
いくつかの茶会主義共和国をまとめ、2□■□年にはピヨンリー大帝により建国。広大な土地には、めまぐるしいばかりの鉱山資源が眠っている。茶会主義最大の軍事大国として、ラブリー連邦合衆国とはライバル国。

国データ

書記長：こいつ書記長・あいつ大統領
首都：極上都市パロラード
民族：こいつ&あいつ ブルース族
軍事組織：コイツ&アイツ機構

軍事データ

コイツ&アイツ機構の長。世界に軍事スパイを送り込み、徹底したスパイ活動を行っている。東側の武器のほとんどを製造し、ミカエル帝国をはじめ、多くの国に武器の輸出を行っている。

主力武器

主力戦車：Tバック-80
戦闘機：紙ヒコーキ
主力戦艦：キレルンバ！

極上ロボット

コイツジャイアント

戦力

陸軍	つよい
空軍	つよい
海軍	まあまあ

モアイ諸島首長国



ユニットカラー：茶
昔、魔の三角地帯と言われたダッチ諸島をモアイ族の英雄「アッシーよしお」が統一。現在の産業は観光が中心ながらも、原油産出も豊富で、平和で豊かな国である。最近軍事力の増強がすさまじい国のひとつでもある。

国データ

首　　長：ヨシコ女帝7世
首　　都：観光都市プリンセスよしこ
民　　族：ピグムーモーリーモアイ族
軍事組織：アラジオ連合

軍事データ

ミカエル帝国との同盟により、近隣諸島への軍事介入を行っている。モアイの兵士は勇敢で、引くことを知らない荒武者ぞろいと言われている。東側の兵器を中心に、陸・空軍の装備の強化をはかっている。

主力武器

主力戦車：レオナルド2
戦 闘 機 ：ファンタジーファルコン
主力戦艦：ビンビンダブル

極上ロボット

ビックサンダーモアイ

戦力

陸軍	つよい
空軍	まあまあ
海軍	まあまあ

パンダ茶会主義獣民共和国



ユニットカラー：赤

昔は、世界最大の王国と言われ、文化の中心であったが、近代化の波に乗り遅れ、衰退してしまう。茶会党党首パンクウゾーは「四つの近代化」をスローガンに革命を起こし、2○●○年茶会主義の国を建設。現在に至る。

国データ

党　首：アンナパブロワ
首　都：文化経済都市北金
民　族：パン族
軍事組織：コイツ＆アイツ機構

軍事データ

この国の豊富な労働力は、時として豊富な戦闘兵となる。軍事産業は、戦車等の陸上兵器の製造を中心に盛んである。近代化は遅れているものの軍隊の規模は世界最大である。

主力武器

主力戦車：Tバック-80
戦闘機：Mig-800DX!?
主力戦艦：キレルンバ！

極上ロボット

メローラ

戦力

陸軍	とってもつよい
空軍	まあまあ
海軍	まあまあ

バウバウ国

ユニットカラー：イエロー
島国であることから、昔から独自の文化が発展していた。第二次極上対戦での敗北により、新たな技術・文化を導入し、再建をはかった。このときの技術提供国である、ラブリー連邦共和国とは、イーグルサム条約によって同盟関係にある。



国データ

総　理：ポチ之嵐
首　都：衛星都市ハチ公
民　族：チュウケン-ミン族
軍事組織：ペンタ連合

軍事データ

憲法で軍隊は持たないことになっているが、ここにきて隣国との緊張が高まってきており、防衛のための軍事増強を進めている。独自の高度な武器開発技術を持っており、本気になったら恐い存在である。

主力武器

主力戦車：SM-1
戦闘機：ビシバシF1
主力戦艦：フォレスタルキング

極上ロボット

ヤッターバウ

戦力

陸軍	つよい
空軍	つよい
海軍	つよい



ジョンニャン次郎

パロワールドで闇の行商猫として世界をまたにかけている。と、同時にニャンTVのアナウンサーとして活躍。その広い見聞知識から世界各国の首脳陣からは信頼を得ている。


PARO WARS

総合戦力比較

国名	高性能兵器ポイント	一般兵器ポイント	総合ポイント
ペン太郎王国	26	19	45
ミカエル帝国	12	22	34
アカシヤランド共和国	14	22	36
ラブリー連邦合衆国	26	20	46
こいつ＆あいつ共和国連邦	18	26	44
モアイ諸島首長国	12	26	38
パンダ茶会主義獣民共和国	16	23	39
バウバウ国	20	21	41

空軍力比較

国名	高性能兵器ポイント	一般兵器ポイント	総合ポイント
ペン太郎王国	10	6	16
ミカエル帝国	2	8	10
アカシヤランド共和国	2	6	8
ラブリー連邦合衆国	12	8	20
こいつ＆あいつ共和国連邦	6	9	15
モアイ諸島首長国	4	9	13
パンダ茶会主義獣民共和国	4	6	10
バウバウ国	8	6	14

陸軍力比較

国名	高性能兵器ポイント	一般兵器ポイント	総合ポイント
ペン太郎王国	12	10	22
ミカエル帝国	10	10	20
アカシヤランド共和国	4	10	14
ラブリー連邦合衆国	8	9	17
こいつ＆あいつ共和国連邦	6	14	20
モアイ諸島首長国	8	11	19
パンダ茶会主義獣民共和国	8	14	22
バウバウ国	8	10	18

海軍力比較

国名	高性能兵器ポイント	一般兵器ポイント	総合ポイント
ペン太郎王国	4	3	7
ミカエル帝国	0	4	4
アカシヤランド共和国	8	6	14
ラブリー連邦合衆国	6	3	9
こいつ＆あいつ共和国連邦	6	3	9
モアイ諸島首長国	0	6	6
パンダ茶会主義獣民共和国	4	3	7
バウバウ国	4	5	9

ユニット紹介【陸】



SM4ヨッシャーハネマン					主力戦車	
移動力	8	お金	60	科学力	20	
防御	空	12	陸	25	海	15
武器	機銃	76ライフル	—	—		



SM-26バッシング					主力戦車	
移動力	9	お金	70	科学力	25	
防御	空	14	陸	27	海	17
武器	機銃	85ライフル	—	—		



Tバック-34／85					主力戦車	
移動力	8	お金	60	科学力	25	
防御	空	15	陸	28	海	18
武器	機銃	90ライフル	—	—		



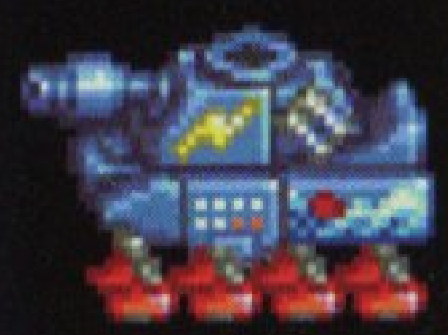
レオナルド2					主力戦車	
移動力	10	お金	90	科学力	30	
防御	空	38	陸	58	海	48
武器	機銃	125ライフル	—	—		



ガバガバMk3					主力戦車	
移動力	8	お金	80	科学力	25	
防御	空	26	陸	49	海	39
武器	機銃	85ライフル	ヤリミサイル	—		



SM-60					主力戦車	
移動力	10	お金	80	科学力	25	
防御	空	16	陸	38	海	28
武器	機銃	100ライフル	—	—		



SM-1				主力戦車		
移動力	10	お金	90	科学力	30	
防御	空	36	陸	56	海	46
武器	機銃	100ライフル	イカズチ	ー		



Tバック-55				主力戦車		
移動力	9	お金	65	科学力	25	
防御	空	18	陸	33	海	23
武器	機銃	100ライフル	ー	ー		



Tバック-80				主力戦車		
移動力	10	お金	85	科学力	30	
防御	空	38	陸	54	海	44
武器	機銃	105ライフル	ー	ー		



BRSM1				軽戦車		
移動力	10	お金	80	科学力	20	
防御	空	8	陸	19	海	9
武器	機銃	タケノコ	ー	ー		



SM-41				軽戦車		
移動力	9	お金	80	科学力	25	
防御	空	10	陸	22	海	12
武器	機銃	76ライフル	ー	ー		



ニャンニャン式軽戦車				軽戦車		
移動力	9	お金	60	科学力	20	
防御	空	20	陸	23	海	13
武器	機銃	25ライフル	TOW	ー		



SM2ブラットジバクレイ				軽戦車		
移動力	8	お金	80	科学力	20	
防御	空	18	陸	28	海	18
武器	機銃	85ライフル	TOW	ー		



DMUP2						歩兵戦闘車	
移動力	11	お	金	80		科学力	25
防御	空	20	陸	25	海	15	
武器	機銃	85ライフル	スワッター	—			



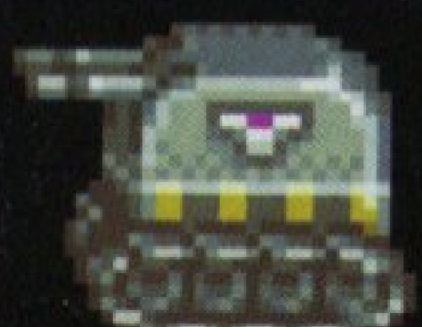
ニャンニャンN1						歩兵戦車	
移動力	10	お	金	80		科学力	20
防御	空	24	陸	27	海	17	
武器	機銃	25ライフル	TOW	—			



SM-42						自走対空砲	
移動力	9	お	金	80		科学力	25
防御	空	32	陸	18	海	8	
武器	機銃	35mm対空	—	—			



ゲバゲバ						自走対空砲	
移動力	10	お	金	80		科学力	25
防御	空	35	陸	20	海	10	
武器	機銃	20バルカン	35mm対空	—			



ZSM-573						自走対空砲	
移動力	8	お	金	80		科学力	25
防御	空	38	陸	21	海	11	
武器	機銃	57mm対空	—	—			



SM-163						自走対空砲	
移動力	9	お	金	70		科学力	25
防御	空	40	陸	24	海	12	
武器	機銃	40mm対空	—	—			



トラック野郎						機械化歩兵	
移動力	8	お	金	80		科学力	15
防御	空	9	陸	15	海	10	
武器	機銃	—	—	—			



ジープ隊				ジープ		
移動力	10	お金	70	科学力	20	
防御	空	5	陸	10	海	5
武器	機銃	ー	ー	ー		



ホキュウシャ				補給車		
移動力	8	お金	50	科学力	15	
防御	空	2	陸	5	海	1
武器	機銃	ー	ー	ー		



パローランド				対空ミサイル		
移動力	9	お金	90	科学力	25	
防御	空	20	陸	21	海	11
武器	20バルカン	パローランド	ー	ー		



SM-9ガスキン				対空ミサイル		
移動力	9	お金	80	科学力	25	
防御	空	14	陸	14	海	4
武器	20バルカン	35mm対空	ガスキン	ー		



ポーク				対空ミサイル		
移動力	8	お金	100	科学力	30	
防御	空	10	陸	15	海	10
武器	20バルカン	ポーク	ー	ー		



SM-4ガネフル				対空ミサイル		
移動力	8	お金	90	科学力	25	
防御	空	10	陸	7	海	10
武器	ガネフル	ー	ー	ー		



MS109イクワヨ				自走砲		
移動力	9	お金	100	科学力	30	
防御	空	8	陸	17	海	7
武器	機銃	155リュウ弾	ー	ー		



MS110イイワネー				自走砲	
移動力	8	お金	100	科学力	30
防御	空 4	陸 12		海	2
武器	機銃	203リュウ弾	ー	ー	



SM1573				自走砲	
移動力	8	お金	100	科学力	25
防御	空 9	陸 20		海	10
武器	機銃	155リュウ弾	ー	ー	



SMRS				自走ロケット砲	
移動力	9	お金	120	科学力	30
防御	空 8	陸 18		海	8
武器	227ロケット	ー	ー	ー	



BOOM30				自走ロケット砲	
移動力	9	お金	110	科学力	25
防御	空 2	陸 8		海	8
武器	300ロケット	ー	ー	ー	



ADE・ランサー				自走ロケット砲	
移動力	8	お金	170	科学力	30
防御	空 8	陸 18		海	14
武器	ランサー	ー	ー	ー	



スカットイッパツ				自走ロケット砲	
移動力	7	お金	170	科学力	30
防御	空 2	陸 8		海	8
武器	スカット	ー	ー	ー	

ユニット紹介【海】



I/O WA!				戦艦	
移動力	8	お金	800	科学力	200
防御	空	50	陸	56	海	34
武器	トマホーク	ハープーン	130mm砲	ファランクス	



レミングヤード				戦艦	
移動力	8	お金	800	科学力	200
防御	空	50	陸	56	海	32
武器	トマホーク	ハープーン	130mm砲	ファランクス	



ムンムンクレスタ				駆逐艦	
移動力	9	お金	750	科学力	180
防御	空	45	陸	54	海	25
武器	SM1MR	130mm砲	Mk46	ハープーン	



ヴァヴァージュニア				駆逐艦	
移動力	9	お金	750	科学力	180
防御	空	45	陸	50	海	26
武器	SM1MR	130mm砲	Mk46	ハープーン	



フォレスタルキング				空母	
移動力	9	お金	800	科学力	300
防御	空	50	陸	54	海	27
武器	SM1MR	ファランクス	ー	ー	



ビンビンダブル				空母	
移動力	8	お金	700	科学力	280
防御	空	54	陸	58	海	26
武器	SM1MR	ファランクス	ー	ー	



キレルンバ！				空母		
移動力	9	お金	800	科学力	300	
防御	空	48	陸	52	海	24
武器	SM1MR	130mm砲	Pフィッシュ	ー		



樫の木ノックス				駆逐艦		
移動力	8	お金	700	科学力	170	
防御	空	50	陸	54	海	23
武器	ファランクス	130mm砲	Mk46	ハープーン		



ゆーそー刑事ヤキウドン				輸送艦		
移動力	11	お金	320	科学力	180	
防御	空	63	陸	57	海	42
武器	ないない16	ー	ー	ー		



ビクトリーVターザン				潜水艦		
移動力	8	お金	600	科学力	280	
防御	空	42	陸	45	海	25
武器	Mk48	ー	ー	ー		



うすしおFC				潜水艦		
移動力	7	お金	550	科学力	300	
防御	空	38	陸	42	海	23
武器	ハープーン	Mk48	ー	ー		



猫潜水艦ニャニャーント				猫潜水艦		
移動力	8	お金	500	科学力	300	
防御	空	30	陸	40	海	30
武器	ハープーン	Pフィッシュ	ー	ー		



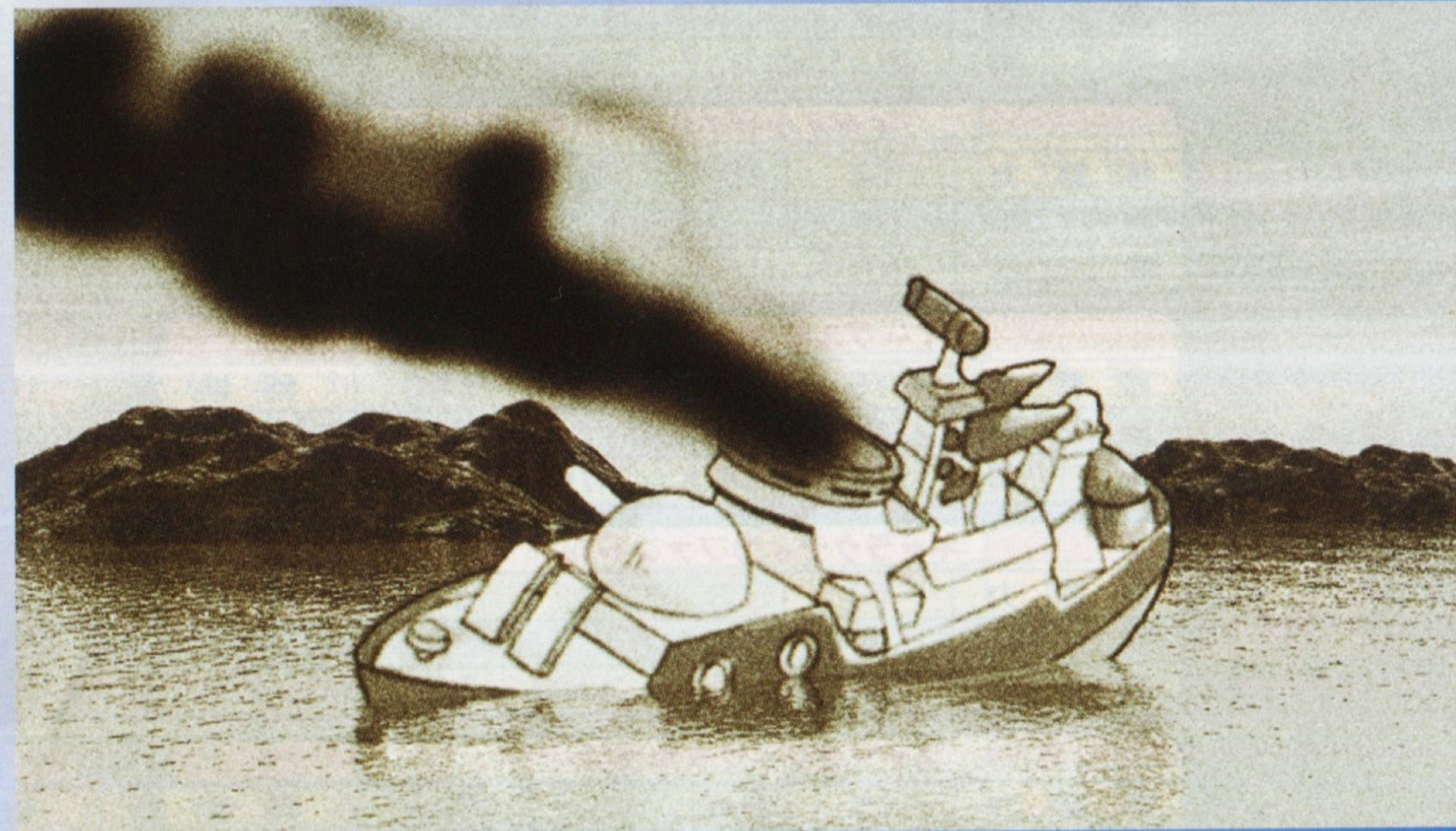
猫空母ドザえもん				猫空母		
移動力	9	お金	600	科学力	400	
防御	空	40	陸	40	海	15
武器	ファランクス	130mm砲	ー	ー		



猫戦艦ウチガホンケヤ						猫戦艦
移動力	8	お金	600	科学力	300	
防御	空	22	陸	35	海	15
武器	トマホーク	ハープーン	130mm砲	ファランクス		



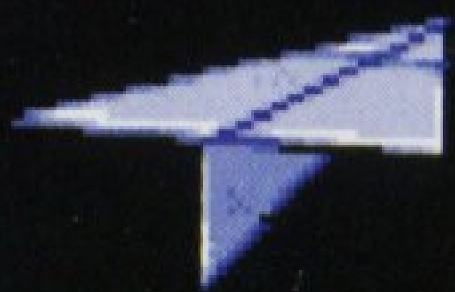
猫駆逐艦あまつさえ						猫駆逐艦
移動力	8	お金	600	科学力	250	
防御	空	34	陸	40	海	10
武器	60mm砲	130mm砲	Pフィッシュ	ー		



ユニット紹介【空】



F-14トムキャッツ				要撃機		
移動力	16	お金	570	科学力	100	
防御	空	39	陸	37	海	34
武器	20バルカン	スパロー	Sワインダー	フェニックス		



紙ヒコーキ				要撃機		
移動力	16	お金	560	科学力	100	
防御	空	40	陸	38	海	32
武器	20バルカン	アペックス	アフィッド	エイモス		



イケイケセイバー				戦闘機		
移動力	14	お金	340	科学力	80	
防御	空	25	陸	23	海	15
武器	30バルカン	Sワインダー	ー	ー		



イーグルサブロウシロウ				戦闘機		
移動力	15	お金	580	科学力	105	
防御	空	54	陸	50	海	43
武器	20バルカン	スパロー	Sワインダー	ー		



ギャラクティカファントム				戦闘機		
移動力	13	お金	470	科学力	90	
防御	空	30	陸	30	海	20
武器	20バルカン	スパロー	Sワインダー	ー		



ファンタジーファルコン				戦闘機		
移動力	15	お金	540	科学力	95	
防御	空	46	陸	44	海	40
武器	20バルカン	Sワインダー	500爆弾	ー		



ボンジュールミラージュ				戦闘機	
移動力	15	お金	520	科学力	95
防御	空	43	陸	42	海	38
武器	30バルカン	スパロー	Sワインダー	ー	



Mig-800DX!?				戦闘機	
移動力	15	お金	320	科学力	80
防御	空	26	陸	25	海	18
武器	20バルカン	アフィッド	ー	ー	



ぷりぷりクフィル				戦闘機	
移動力	14	お金	480	科学力	90
防御	空	34	陸	32	海	26
武器	30バルカン	Sワインダー	500爆弾	ー	



A4ウルトラポーク55号				攻撃機	
移動力	12	お金	450	科学力	85
防御	空	32	陸	30	海	22
武器	20バルカン	Sワインダー	1000爆弾ー	ー	



A-7コロシア				攻撃機	
移動力	12	お金	480	科学力	95
防御	空	30	陸	28	海	20
武器	30バルカン	誘導爆弾	スパロー	7	



P-10				攻撃機	
移動力	11	お金	450	科学力	85
防御	空	36	陸	33	海	28
武器	30バルカン	Sワインダー	1000爆弾	5	



Pu-25				攻撃機	
移動力	12	お金	420	科学力	90
防御	空	38	陸	35	海	30
武器	30バルカン	アフィッド	500爆弾	5	



ビシバシF1				戦闘攻撃機		
移動力	14	お金	380	科学力	85	
防御	空	27	陸	26	海	18
武器	20バルカン	Sワインダー	フェニックス	500爆弾		



F-15ラッキーイーグル				戦闘攻撃機		
移動力	14	お金	620	科学力	105	
防御	空	54	陸	50	海	43
武器	20バルカン	スパロー	Sワインダー	4		



Pu-24ヘンサー				戦闘攻撃機		
移動力	14	お金	440	科学力	95	
防御	空	32	陸	30	海	24
武器	30バルカン	アフィッド	誘導爆弾	ー		



F-117スケルス				ステルス		
移動力	12	お金	600	科学力	100	
防御	空	60	陸	60	海	50
武器	誘導爆弾	ー	ー	ー		



P-52ギャランドゥー				大型輸送爆撃機		
移動力	14	お金	280	科学力	50	
防御	空	55	陸	55	海	48
武器	1000爆弾	ー	ー	ー		



Pu-16アジャ爆				大型輸送爆撃機		
移動力	14	お金	260	科学力	50	
防御	空	53	陸	54	海	46
武器	誘導爆弾	ー	ー	ー		



AH-1ヒューイコプター				攻撃ヘリ		
移動力	10	お金	200	科学力	50	
防御	空	24	陸	20	海	16
武器	機銃	ヘルファイヤー	Mk46	ー		



AH64プッチンパッチン				攻撃ヘリ		
移動力	10	お金	220	科学力	55	
防御	空	25	陸	22	海	20
武器	機銃	ヘルファイヤー	Mk46	ー		



Mi28ハーボッタクリ				攻撃ヘリ		
移動力	9	お金	220	科学力	55	
防御	空	30	陸	28	海	18
武器	機銃	スパイラル	Mk46	ー		



UH-1イコロイ				空中機動歩兵		
移動力	9	お金	200	科学力	45	
防御	空	16	陸	12	海	8
武器	機銃	ー	ー	ー		



Mi8ヒップアップ				空中機動歩兵		
移動力	9	お金	200	科学力	45	
防御	空	16	陸	12	海	8
武器	機銃	ー	ー	ー		



Mi17ヒップアップZ				空中機動歩兵		
移動力	10	お金	220	科学力	50	
防御	空	18	陸	14	海	10
武器	機銃	ー	ー	ー		



コナミ株式会社

〒105　東京都港区虎ノ門4-3-1

東京サービスセンター	〒163-04	東京都新宿区西新宿2-1-1	TEL 03-3348-4500（直）
大阪サービスセンター	〒561	大阪府豊中市庄内栄町4-23-18	TEL 06-334-0335（直）

●商品に関するお問い合わせは●　フリーダイヤル 0120-086-573（ハロー　コナミ）

お客様相談室
コナミホットライン

営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）午前10:30～12:00
午後 1:00～5:00

電話番号はお間違えのないようにおかけください。

VX038-J1（SLPM 86016）